

# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## AVIÃO ULTRA-SECRETO EM CONFRONTO MUNDIAL

**TÍTULO: «ATF»**  
**MÁQUINA: SPECTRUM**

Responsável por alguns sucessos na área dos simuladores, com coisas como *Fighter Pilot* e *Tomahawk* no rol, a Digital Integration saiu agora com um novo programa, que vai, decerto, prender a atenção de muita gente e, possivelmente, aliciar alguns dos menos interessados neste tipo de jogos. Chama-se *ATF (Advanced Tactical Fighter)* e pretende sentar-nos no «cockpit» de um novíssimo (tanto que ainda nem está em construção) e muito secreto avião norte-americano saído das pranchas de desenho da Lockheed.

Apresentado como um simulador, *ATF* é mais um compromisso entre os simuladores a que nos habituaram, que obrigam a ler um manual de instruções de milhentas páginas antes de tudo começar, e os mais «fáceis» jogos onde a acção e dedo no gatilho são únicas regras a lembrar. O controlo do avião foi reduzido ao mínimo indispensável, sem no entanto se perder o «sentir» de que se controla a máquina (vejam caixa com teclas).

O cenário da acção leva-nos até a um futuro em que duas grandes potências se digladiam pelo controlo mundial (cada novo jogo cria um mundo diferente). A bordo de um *ATF* temos de destruir o inimigo (o maior número possível deles) para que a paz reine. A velha história...

Claro que o inimigo vai tentar fazer-nos o mesmo, o que torna poucas, muito poucas as três vidas (ou três *ATF*) de que dispomos. Para que a tarefa nos seja facilitada temos à nossa disposição um vasto arsenal. A quantidade de combustível para cada missão, as munições para o canhão de disparo rápido, os mísseis *ASRAAM* e os mais potentes *Maverick* são aquilo que as nossas bases no terreno têm para nos dar. Há que escolher criteriosamente quanto de cada coisa levamos para determinado missão. Por isso mesmo, há que lembrar que o canhão é muito útil para abater os «interceptors» inimigos que encontramos no céu, mas que os mísseis *ASRAAM* são ideais para os alvos em terra. Melhor, ainda, é um *Maverick*, que é possível guiar a partir da base de dados do computador de bordo. Mas cuidado que este último pesa um pouco mais.

Uma vez atestado o *ATF*, é chegado o momento de subir nos ares, com a potência ao máximo para que toda aquela carga se eleve com a leveza de um pássaro. E uma vez lá em cima, convém subir o trem de aterragem e escolher uma velocidade de cruzeiro que permita manter a aeronave a uma razoável distância do solo. Aqui, a utilização do equipamento de *terrain-following* permite que o avião se mantenha, automaticamente, a uma distância segura de qualquer obstáculo terrestre. Só que reduz um pouco a velocidade, o que pode ser desastroso quando nos aparece um inimigo pela frente. O mesmo sistema possibilita também, no entanto, fugir ao controlo do radar inimigo. Por isso há que usá-lo, mesmo que com cuidado.

O jogo começa com a apresentação de um mapa onde estão representadas as bases das forças em conflito. Esta informação é enviada ao computador da nave, sendo possível analisá-la sempre que acharmos necessário. Logo de seguida o painel de «ganhos e perdas» indica-nos qual o equilíbrio entre as nossas forças e as do opositor. É com base nestes dados que devemos decidir quais os próximos alvos. A escolha é variada: fábricas, centros de comunicação, bases militares, aviões, tanques.

Equipado o avião (um outro «écran» permite fazer essa operação) resta subir aos céus, para uma experiência assaz interessante, reveladora de que a Digital Integration andou mesmo a «queimar pestanas» com este *ATF*. A paisagem de linhas vazias de *Tomahawk* foi-se, substituída por casas, barcos, tanques, torres de radar, montes, em suma obstáculos com volume real. E a cor foi usada com esmero, ajudando ainda mais à ilusão.

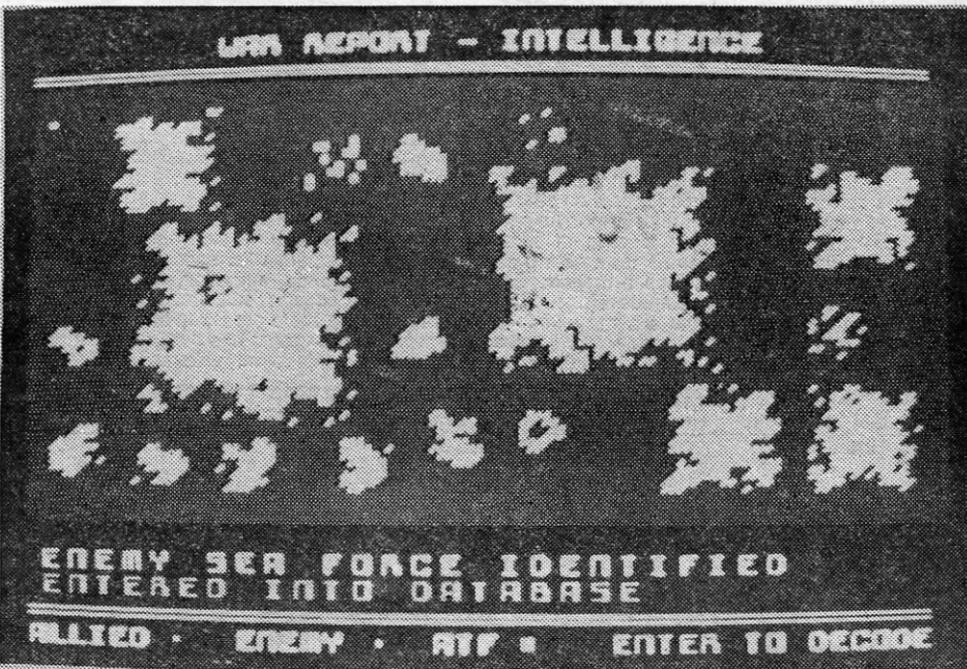
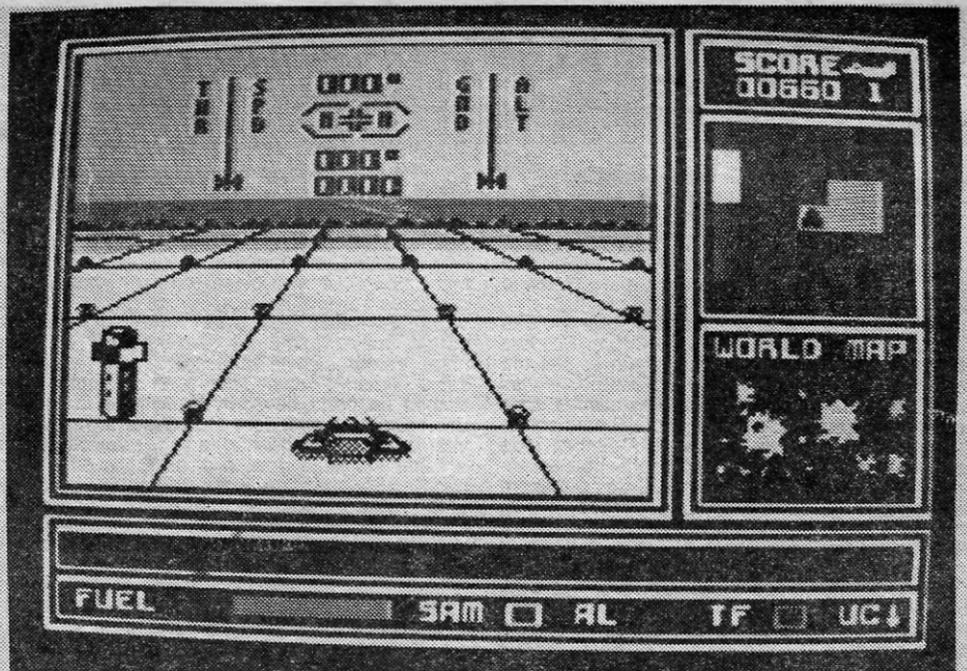
O caça desliza a uma velocidade surpreendentemente bem acima do solo, com a sombra projectada lá em baixo a dar-nos uma indicação das necessárias distâncias. No «écran», no topo da janela central, do lado esquerdo, aparecem os indicadores de potência e velocidade. Ao centro, e começando em cima, é-nos dada indicação da direcção seguida, do tipo de míssil transportado no momento, da posição do inimigo (em graus) e da distância que nos separa deste. Do lado direito, os indicadores de altitude do avião e do solo permitem «guardar as distâncias». Deixem que as duas setas coincidam na escala e... pum!

Por baixo do «écran» principal estão colocados os indicadores de combustível (esquerda) e da posição do trem de aterragem (direita). A janela SAM acende quando um míssil inimigo se aproxima. Uma sábia utilização do «J» (*Jammer*) dará conta desta situação. «AL» significa *Automatic Landing* e acende sempre que próximo de uma base aliada, avisando-nos de que, se o desejarmos, uma leve pressão na tecla «L» (para a aterragem automática) iniciará o processo de descida para o solo. Momento ideal para reclinar no assento do *cockpit* relaxar enquanto o computador de bordo nos leva até casa. Só há que espreitar atentamente a janela de informações (mesmo por cima), onde aparecerá a indicação para baixarmos o trem de aterragem. O último símbolo, «TF», acende quando usamos o equipamento de *terrain-following*.

Do lado direito do «écran» temos duas janelas que permitem saber, a todo o momento, a posição de avião. Na janela inferior, e por pressão da tecla «C», é possível analisar outros dados registados no computador de bordo.

Equipado, também, com diferentes níveis de dificuldade, *ATF* é um ótimo jogo que vai satisfazer quem tenha a paciência para, mais do que disparar, pensar onde disparar. Por isso mesmo, apesar de não ser um jogo revolucionário, é um produto bem concebido que é de toda a conveniência ter na prateleira. Nunca se sabe quando é que nos apetece dar uma volta no caça mais avançado do mundo...

**GÉRO: Acção/estratégia**  
**GRÁFICOS (1-10): 9**  
**DIFICULDADE (1-10): 8 (no primeiro nível)**  
**CONSELHO: A não perder**



## AS TECLAS DE ATF

PARA facilitar o voo aos pilotos de *ATF*, aqui ficam as teclas necessárias para levar este «passarão» pelos ares. Como é de regra, as teclas de direcção podem ser substituídas pelo joystick.

- 5 — Esquerda
- 6 — Subir
- 7 — Descer
- 8 — Direita
- O ou SPACE — Fire
- Q — Aumentar potência
- A — Baixar potência
- U — Trem de aterragem
- L — Aterragem automática
- T — *Terrain-following* (acompanhamento do terreno)

- S. SHIFT — Linhas do terreno (ON/OFF)
- J — *Jammer* (cria interferências no sistema rádio dos mísseis)
- C — Seleção do «écran» do computador
- D — Seleção de dados sobre bases aliadas ou inimigas
- E — Seleção da categoria dos dados
- F — Avançar um movimento
- R — Recuar um movimento
- G — Alvo mais próximo de determinada categoria

ENTER — Fixar dados do computador para envio ao sistema de mísseis *Maverick*

- M — Disparar míssil
- N — Seleção do tipo de míssil

## A VINGANÇA DE ARKANOID II

**TÍTULO: «REVENGE OF DOM»**  
**MÁQUINA: SPECTRUM**

O anúncio já aqui fora feito, à guisa de apresentação de um outro jogo do mesmo género — *Impact*. Mas agora trata-se verdadeiramente do fabuloso *Arkanoid II*, não a versão pirateada pelos portugueses, mas a seqüela do original que tanto sucesso teve. Desta vez, o jogo chama-se *Revenge of Doh* e, para além de contar a história da *Vingança de Doh* — que não tem a mínima importância para o caso — traz sérias novidades, provando que é possível fazer melhor do que *Arkanoid I*. Melhor e mais fácil...

Quem conhece a primeira versão deste jogo está bem lembrado de quão difícil — e desesperante — era jogá-lo.

Pois agora as coisas estão simplificadas. Não, não pensem que é «canja», não se trata disso. Só que as coisas não são tão complicadas, como muitos de vós cedo perceberão. *Arkanoid II* é, por exemplo, mais simples do

64 níveis. Tudo depende do caminho que se escolher...

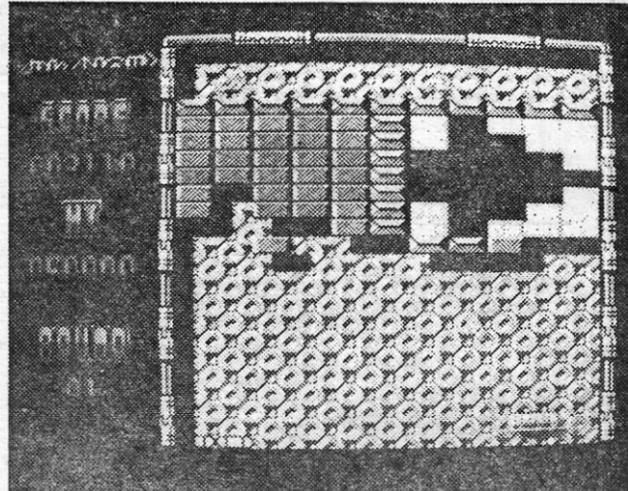
Gráficos superiores aos de *Arkanoid I*, o que torna o jogo ainda mais atractivo (e talvez complique um pouco as coisas quando temos pressa em encontrar a bola) e uma série de novidades no capítulo «bónus» são o grande trunfo de *Ark II*, medida capaz de o levar ao topo da lista reservada a estes jogos.

As velhas cápsulas estão lá todas. S, para reduzir a velocidade da bola; D, para a multiplicar; E, para tornar o taco maior; B, para «voar» até ao nível seguinte; C, para apanhar a bola de cada vez que ela toca no taco; P, para as tão desejadas vidas extra, e L, o laser tão precioso, estão agora acrescidos de um verdadeiro exército. Assim, temos o R, que reduz o tamanho do taco (cuidado!); G,

para tornar o taco extensível (este efeito é ótimo); T, que «oferece» dois tacos; M, para nos dar três bolas extra enquanto conseguirmos manter uma em jogo, e, finalmente, a terrível SC, que não existe no jogo de arcade mas aparece no Spectrum. Esta cápsula faz com que o fundo do «écran» se movimente, tornando tudo muito pior. A solução é mesmo apanhar um outro bónus... e depressa.

Novos tijolos são também algo de que os programadores de *Arkanoid II* não se esqueceram. Assim há que contar com blocos que são indestrutíveis e outros que reaparecem segundos após terem desaparecido. Para não falar nos que se movem como flechas entre um e outro lado do «écran». Mesmo só visto...

Truques há, porém, que permitem fugir um pouco a tudo isto. Uma cápsula em



especial parece ser a solução. Vocês não a vão deixar passar despercebida. É diferente das restantes e tem efeitos imprevisíveis. E há também uma superbola como em *Batty*, que destrói blocos de tijolos, mesmo os indestrutíveis.

**GÉRO: Acção/perícia**  
**FRÁFICOS (1-10): 10**  
**DIFICULDADE (1-10): 9**  
**CONSELHO: A não perder**

# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## Pokes & Dicas

**M**AIS uma semana com coisas frescas para vos resolver alguns problemas. Mapas, dicas muitas e alguns pokes, para que não digam que estes andam esquecidos.

Esta semana a abertura vai para outra maneira de resolver parte de *Strike Force Cobra*. Só para se provar que há muitas maneiras de esfolar um coelho, o Luis Miguel Trindade, o Fernando Nunes e o Rui Cecilio formaram a *Hunting Games*, uma patrulha dedicada à caça aos jogos. E para começar, como eles dizem, correram Coimbra toda (onde vivem), para darem cabo do «bicho-de-sete-cabeças chamado *Strike Force*». Deles o mapa e as dicas que se seguem, com a promessa de que, em breve, farão chegar ao Poço da Cidade mais dicas para este jogo.

Pegamos no *Cobra 1* e avançamos até à 2.ª janela, aí afastamo-nos e estoirmos com o ovni, depois vamos até à última janela e fazemos o mesmo. Voltamos à 2.ª janela, entramos e pisamos a placa.

Pegamos no *Cobra 2* e vamos até à última janela, baixamo-nos junto ao canto direito e saltamos (atenção: pois para entrar numa janela devemos estar numa certa posição e ao saltar devemos carregar logo a seguir na tecla para trás). Chegamo-nos ao canto direito, esperamos que o tiro passe e damos uma cambalhota. Na 2.ª fila de caixotes fazemos o mesmo.

Levantamo-nos, arrombamos a porta e entramos devagar, depois saltamos para onde há mais espaço, entramos pela janela, abaixamo-nos e passamos por debaixo dos tiros (depois de passar o 2.º canhão há outro screen), aí entramos na porta e encostamo-nos à coluna virados para cima. Depois saltamos e carregamos na tecla de ir para a direita, entramos e paralisamos o homem. Depois entramos novamente e saltamos a janela. Depois tentamos saltar o caixote em movimento e vamos ligar o interruptor, seguidamente voltamos para trás até à sala dos 2 canhões. Saltamos por

cima dos raios, passamos a porta e vamos até uma outra no canto inferior desse «écran», entramos (cuidado com a placa) e apanhamos 1 ou 2 caixas de energia, saímos, vamos para a direita e entramos na porta aberta, vamos rapidamente para a direita, viramo-nos para o homem e... (fogo nele). Vamos à porta seguinte (disparar até paralisar o homem), depois ligamos o interruptor e entramos na porta devagar. Vamos até à esquina dos caixotes e quando o tiro passar avançamos e viramo-nos para o canhão, a seguir vamos sempre a saltar até junto dele, e aí saltamos para a esquerda. Pegamos no 3 e vamos para baixo até uma janela, abaixamo-nos e entramos, depois de saltar os caixotes viramo-nos para o homem (disparamos e saltamos na vertical ao mesmo tempo até matar o ovni). Passamos o homem e ligamos o interruptor, entramos pela porta e vamos até à janela (dar uma cambalhota quando a janela for a meio) e ficamos em cima da placa.

Pegamos no 4, abaixamo-nos e avançamos, depois saltamos na vertical e disparamos para matar o ovni, ligamos o interruptor, entramos na porta, paralisamos o homem e lançamos uma granada para a caixa de vidro (tempo). Saímos, vamos até à janela e fazemos o mesmo que o 3, o que tiver mais energia vai até às colunas e abaixa-se, dispara pela abertura, pegamos no outro *Cobra* e saltamos para cima deste e depois para cima das colunas. Vamos para a direita até encontrar uma porta à nossa direita, onde vamos entrar, vamos até ao 1.º caixote e viramo-nos para o oani (objecto andar não identificado).

E damos 2 cambalhotas sem o tocar, vamos ao cientista e depois à sala da energia (apanhá-la). Voltamos para trás, saímos e vamos para a porta da esquerda, entramos, viramos à direita e vamos até à esquina, saltamos na vertical e lançamos granadas até o canhão parar, saltar os raios, saltar a janela, viramo-nos para o ovni e matamo-lo, ligamos o interruptor, voltamos para trás até às

colunas, viramos à direita e paramos junto à porta.

Pegamos no *Cobra* que ficou do outro lado das colunas e vamos até ao corredor dos caixotes, vamos para cima, saltamos a janela. Entramos na porta de cima, matamos o ovni e viramos à direita, entramos na porta da direita, depois na outra e encostamo-nos à parede da direita, quando o «robot» se afastar saltamos para o cientista, saímos pelas 2 portas e entramos na da direita com cuidado. Saltamos para o caixote preto e matamos o ovni com granadas, damos uma cambalhota e saímos. (Ficamos com 2 *Cobras* juntos por isso o próximo percurso é para os 2.) Esperamos que passe o homem na moto, entramos e vamos até ao elevador. Pomo-nos junto ao caixote (electrificado) de costas para o elevador que nos vai puxando. Ao irmos para baixo, vamos sempre a andar (assim ficam 2 *Cobras* no 2.º piso).

Pegamos no *Cobra 2*, vamos até ao elevador e este também fica no 2.º piso.

Pegamos no *Cobra 1*, saímos da placa e viramo-nos para ela, depois carregamos na tecla e até a porta abrir e aí damos uma cambalhota para trás. (Isto é uma pequena batota que só poderia ter sido inventada pelo nosso caro amigo Fernando.) Depois da cambalhota vamos para a parede em frente, viramo-nos para a caixa de vidro e saltamos e disparamos ao mesmo tempo. Saímos pela janela e vamos para a esquerda até encontrar uma porta, entramos, matamos o ovni e vamos até aos caixotes, saltamos lá para dentro para obter energia. Entramos na porta e saltamos para cima do computador, tocamos no cientista e vamos pela outra porta, vamos até à janela e saímos, depois é fazer o percurso do *Cobra 2* com excepção das salas a seguir aos 2 canhões.

Um só pedido a estes amigos: para a próxima façam uma letra maiorzinha, «lá» bem?

### Ikari Warriors, a solução

Dos amigos Carlos Manuel Vaz e Rui Filipe Alves, que vivem em Tomar, chegou a solução para *Ikari Warriors* e um mapa para o 3.º nível de *Ranarama*. O Carlos e o Rui querem trocar jogos com outros leitores, pelo que quem estiver interessado deve escrever-lhes para Alameda 1 de Março, 27-3.º, Dt.º, 2300 Tomar.

#### IKARI WARRIORS

Na selva encontramos alguns inimigos que estão dispostos a aborrecer-nos mesmo depois de mortos. Estes deixam, quando morrem, umas minas a acender e a apagar de que nos devemos esquivar a todo o custo. Os tanques e os helicópteros só podem ser destruídos com granadas. Ao destruir os ninhos de metralhadoras, os tanques, os helicópteros e alguns soldados, encontramos uns quadros que contêm combustível, munições e letras como a K, que elimina todos os inimigos que estão no quadro.

Certos tanques que se encontram imóveis, podem ser utilizados se nos colocarmos em cima deles e utilizarmos só a tecla de disparar. Assim o tanque muda de cor e podemos avançar com mais rapidez e a lançar bombas.

O tanque anda com gasolina e para isso precisamos de recolher a maior quantidade de gasolina já que sem esta iremos pelos ares.

Na ponte as coisas complicam-se porque aparecem homens que subiram o rio saindo ao nosso encontro. Outros homens vêm em grupo. Podemos esquivar-nos facilmente se formos para o outro lado da ponte.

Ao sairmos da ponte entramos numa coisa parecida com uma nave. Para continuarmos, disparamos uma granada. A selva continuará e chegamos aos pântanos. Aí os guerrilheiros escondem-se debaixo de água e assim é impossível matá-los a não ser com granadas. Os movimentos serão mais lentos já que estamos na água e por isso devemos pensar 2 vezes antes de agir.

Se encontrarmos um helicóptero pommo-nos num canto do quadro e movemo-nos da esquerda para a direita. Deste modo evitaremos ser alcançados por ele.

Chegamos à zona em que os inimigos saem pelas partes laterais do «écran».

Avançamos em ziguezague e sempre a disparar e quando tivermos oportunidade apanhamos um tanque.

Quando no pântano encontrarmos as casas que disparam deveremos pôr-nos numa das suas laterais para lançarmos granadas.

Alcançamos uma zona tranquila onde só vemos nos lados umas muralhas onde se escondem os inimigos que temos que matar com granadas. E assim chegamos ao fim.

### Dicas da Parede

O Ricardo António F. Barreto, que vive na Rua Barros Queirós, 8-2.º, Esq.º, 2775 Parede, quer trocar jogos com outros leitores e anda em busca de dicas para *TT Racer*, *Football Director II* (como passar de divisão e de época, pois termina sempre com a equipa em primeiro lugar e com a moral + ou - 6,7,7,5), *Indiana Jones* e *Death Wish III*. Para aqueles que não gostam de escrever, aqui fica o telefone do Ricardo: 2479950. Do Ricardo, também, eis algumas dicas:

**FOOTBALL DIRECTOR II** — A melhor equipa com que se deve jogar é:

- G-6 — 6
- D-8
- D-7
- D-7
- D-6
- M-7
- M-8
- M-7
- A-5
- A-6
- A-5

Claro que nem sempre se consegue esta equipa, mas se tiverem uma equipa equilibrada chegarão lá depressa. Se tiverem uma equipa desequilibrada, como: 6,3,4,1 nunca lá chegarão, pois perderão os jogos todos.

**OUT RUN** — Nas teclas primam «fire» e o carro «subirá» fazendo fumo nas rodas, assim irão até 290 km/h; nas curvas primam «fire» outra vez e se o carro baixar a velocidade vai só até aos 197 km/h.

**STAR RUNNER** — Nunca vão contra os quadros que têm uma sela para trás, se não serão teletransportados para um quadro mais atrasado.

**BATTY** — Os bónus são:

- Slow — bola mais devagar.
- Smash — Destrói vários tijolos numa só pancada.
- Luva — Permite «segurar» a bola e atirá-la para o ângulo desejado.
- 5000 — Dá 5000 pontos. *Plataforma* — Aumenta nave. *Plataforma com SE - Foguetão* — Permite passar de nível. *TAS para cima* — Vida. *Kill Aliens* — Destrói inimigos.
- Extra — Cada vez que apanhamos um bónus ganhamos 400 pontos.

**ARMY MOVES** — A melhor técnica para as pontes destruídas é: «Jump» + «Frente» (Esquerda).

**THANATOS** — A mulher que o cavaleiro rodeia é uma bruxa que nos restitui energia se a salvamos.

**JAIL BREAK** — Para destruir «Baril» — «Bazooka». Para destruir «Esqueleto» — «Gás lacrimogénio».

### Great Escape num instante

Este jogo continua a aprisionar muitos de vós. Por isso mesmo o Miguel Angelo, de Loures, lembrou-se, em boa hora, de enviar a solução. Posto que resulte, muitos vão ficar com o problema resolvido. Ora vejam só:

1.º **DIA** — Apanhar a chave da torre, em frente da última cabana, e usá-la na porta, junto ao arame farpado. Apanhar as ferramentas e com essas abrir a porta onde está a pá. Apanha-se a pá (ficando com as ferramentas e a pá). Põe-se tudo no túnel. Em seguida vai-se buscar o dinheiro, que está dentro do caixote, na sala ao lado da «Row Call», e põe-se também no túnel.

Apanha-se a chave que está à saída da solitária. Vai-se com ela pelo lado oposto do refeitório, e abre-se a porta que dá para o corredor dos aposentos do general. Apanha-se a lanterna e o disfarce, e usando o disfarce vai-se deixar a lanterna no túnel.

2.º **DIA** — Apanha-se o corta-arama que está no caixote, na sala ao lado da «Row Call», e põe-se no túnel. Apanha-se a lanterna e a pá, e desimpede-se o túnel. Espera-se pela noite, apanha-se o corta-arama e a bolsa do dinheiro e vai-se através do túnel até ao campo de exercícios, e cortando-se o arame, deixa-se a bolsa do dinheiro de fora do campo de exercícios.

### STRIKE-FORCE-COBRA MAPA

**LEGENDA:**

- - PORTAS LIVADAS A INTERRUPTORES E A PLACAS
- - PORTAS PARA ARROMBAR
- - JANELAS
- - OVNI'S (1)
- - PLACAS
- ⊗ - ENERGIA
- - CAIXOTES
- ⊞ - TEMPO EXTRA (200)
- ▲ - NOTA
- ⊞ - CANHÃO
- E - ELEVADOR
- - ROBÔS
- ~ - RAIOS
- ⊞ - INTERRUPTOR ELEVADORES
- ⊞ - " PORTAS
- ⊞ - COMPUTADOR
- \* - CIENTISTA
- ⊞ - CANHÃO
- ⊞ - OVNI'S (2)
- ⊞ - ROBÔ (1)
- ⊞ - TIROS

**LUIS**  
**MIGUEL**  
**TRINDADE**

**FERNANDO**  
**NUNES**

### MAPA FEITO POR JORGE MIG.

**LEGENDA**

- C -> COMPUTER
- G -> RECORD PLAYER (GRAVADOR)
- T -> TRANSPORTER
- + -> ELEVATOR
- -> ROPE (CORDA)
- | -> WALL (PAREDE)
- -> POÇO
- N.º LOCAL ONDE SE DEIXA OS TAPES

**FREDDY HARDEST**

**PART**

RED	WHITE	BLUE	GREEN
SHIP	SHIP	SHIP	SHIP

Edição 297653

Volta-se a entrar no túnel e vai-se dormir.  
**3.º DIA** — Apanha-se a carteira que também está dentro do caixote, na sala ao lado da «Row Call», e deixa-se no túnel.  
**4.º DIA** — Faz-se tudo normalmente.  
**5.º DIA** — Apanha-se a bússola que está também dentro do caixote na sala ao lado da «Row Call». Apanha-se a carteira, espera-se pela noite, e usa-se a carteira (o fogão do nosso quarto deve transformar-se em homem). Pega-se no alicate, vai-se pelo túnel, apanha-se também a bússola; corta-se o arame do campo de exercícios, deixa-se o corta-arame e apanha-se a bolsa do dinheiro (ficando-se com o dinheiro e a bússola) e é só fugir... e parabéns, conseguiu fugir do campo de concentração alemão.  
**Observações:** Siga as instruções à risca!!!

**Pokes para Jet Bike**

Um carregador (que se espera funcione) para *Jet Bike Simulator* é o ponto forte da carta que o Paulo Alexandre Moreira escreveu para «A Capital». O Paulo, que vive na Banda B-2, lote 16, 2.º-Esq.º, na Rua Presidente Manuel Teixeira Gomes, Vale da Amoreira, 2830 Baixa da Banheira, quer corresponder-se com outros leitores, de preferência vivendo em Coimbra e Figueira da Foz.  
 Ajudas precisa este amigo para 007, *The Living Daylights* (não andas atento, Paulo. Isso já aqui foi falado), *Dan Dare* (1 ou 2?), *Psycho Soldier* e *Yogi Bear*. Em troca enviou alguns carregadores retirados de revistas inglesas que podem interessar a alguns de vós. Como indicação à margem assinala-se que o de *Masters of the Universe* funciona, pelo menos em algumas versões.

```

MASTERS OF THE UNIVERSE — POKES
1 REM MASTERS OF THE UNIVERSE
2 REM POKE (C) A. SINGH ' 88
3 REM
10 PRINT AT 10,0;"START ' MASTERS OF THE UNIVERSE ' TAPE"
20 LOAD "" CODE
30 FOR F=61457 TO 61466
40 READ a: POKE F,a
50 NEXT F
60 RANDOMIZE USR 61440
70 DATA 175,50,189,164,50
80 DATA 206,200,195,0,161
    
```

```

HYSTERIA — POKES
1 REM HYSTERIA POKE
2 REM (C) A. SINGH ' 87
3 REM
5 CLEAR 45000
10 LET t=0: LET W=0
15 FOR F=32768 TO 32919
25 LET t=t+w*a: LET w=w+1
30 NEXT F
40 IF t <> 1471757 THEN PRINT "ERROR IN DATA": STOP
50 PRINT AT 10,5;"START ' HYSTERIA ' TAPE"
60 LOAD "" CODE
70 RANDOMIZE USR 32768
100 DATA 221,33,134,128,217,6
105 DATA 6,217,221,110,0,221
110 DATA 102,1,221,78,2,6,0,17
115 DATA 0,125,237,176,33,107
120 DATA 128,1,7,0,237,176,30
125 DATA 231,195,0,125,221,35
130 DATA 221,35,221,35,217,16
135 DATA 217,217,33,229,232,17
140 DATA 173,251,1,24,3,237,176
145 DATA 33,0,200,34,189,254
150 DATA 62,195,50,197,254,33
155 DATA 78,128,34,198,254,195
160 DATA 169,254,33,0,200,17
165 DATA 197,254,1,11,1,237,176
170 DATA 175,50,64,255,33,113
175 DATA 128,17,217,254,1,22,0
180 DATA 237,176,195,197,254,49
185 DATA 117,175,195,37,128,253
190 DATA 33,59,92,237,86,33,88
195 DATA 39,217,62,201,50,163
200 DATA 169,49,255,98,195,0,91
205 DATA 183,224,16,199,224,24
210 DATA 225,224,12,37,224,14
215 DATA 251,224,25,31,225,11
    
```

```

JET BIKE SIMULATOR — POKES
1 REM JET BIKE SIMULATOR POKE
2 REM (C) A. SINGH ' 88
3 REM
10 PRINT AT 10,0;"START ' JET BIKE SIMULATOR ' TAPE"
20 LOAD "" CODE 23296
25 POKE 23372,104
30 POKE 23373,91
40 FOR F=23400 TO 23407
45 READ a: POKE F,a
50 NEXT F
60 DATA 62,201,50,20,106
70 DATA 195,198,92
100 RANDOMIZE USR 23296
    
```

**Flunky com Elsa e Jorge**

Raras vezes elas escrevem para este espaço. Ou se escondem por detrás de cortinas quando se trata de computadores, preferindo esconder aquilo que sabem, ou então não gostam mesmo das maquininhas e pronto. Mas, por isso mesmo, e ainda com a dúvida por resolver, o aparecimento de uma carta assinada por uma ela, a Elsa, é sempre motivo de notícia. Espere-se que esta seja a primeira (será? parece-me que não...) de muitas. Não é só da Elsa...  
 Mas a Elsa e o Jorge Duarte, que escrevem desde a Pr. Cidade Salazar, lote 177-2.º, Esq.º, 1800 Lisboa, fazem-no para explicar alguma coisa de *Flunky*, aproveitando a deixa para tocarem ao de leve uma série de outros jogos. Em troca gostariam de dicas para *Back to Skool* (já publicámos a solução), *Street Hawk* (como arranjar fuel?), *Impossible Mission* (qual o objectivo?), estão fartos de tentar e não percebem nada) e *Everyone's a Wally* (o que é que o Harry deve fazer na cabina telefónica?).

**FLUNKY**

O objectivo do jogo é conseguir autógrafos de todos os membros da família real. Para isso temos que executar as tarefas que eles nos mandam fazer. Enquanto não as tivermos concluído não conseguimos entrar no quarto da rainha. Uma das tarefas é acender as lareiras. Para isso utiliza-se a caixa que tem um M e está no nosso bolder. Chegamos junto da lareira e baixamo-nos. A lareira fica acesa. Outra das tarefas é dar as bolas ao Charles. Essas bolas estão a saltar na sala ao lado de onde está o Charles e é necessário usar as molas que estão no «écran» do Charles para as conduzir até ele. É também necessário meter a bola ao pé do Charles para ele depois lhe dar com o taco. A bola acerta então no guarda que vem atrás de nós e por isso temos que fugir rapidamente, ou então morre-se. Outra tarefa é dar a peruca à Diana. Para isso é preciso a pistola para assustar a peruca e conduzi-la até Diana. Outra tarefa é entregar o barco ao André (banheira). O barco está dentro de uma moldura e é necessário o telecommando que está no quarto da Sarah para comandar o helicóptero (também numa moldura) para ir buscar o barco e dá-lo ao André. Outra tarefa é dar as «freckles» à Sarah e arranjar maneira de lhas pôr na cara, coisa que nós não conseguimos descobrir. Gostáramos que nos dessem alguma ajuda.

— **MISTERIO DEL NILO** — O objectivo do jogo é fugir da cidade. Cada um dos personagens tem uma arma. A da rapariga são as granadas, a do professor o guarda-chuva que atira dinamite e a do homem é a pistola. Pode-se trocar de personagem tocando no 1, 2 e 3.

— **SCOOBY DOO** — O objectivo do jogo é salvar os quatro amigos que se encontram dentro de frascos por um cientista mau. Para os libertar basta tocar no frasco.

— **KUNG FU MASTER** — O objectivo do jogo é salvar uma rapariga que está presa. Para isso é preciso matar todos os «maus» que aparecem pela frente. Se a conseguirmos salvar, ela dá-nos um beijinho.  
 E dois pokes que funcionam nos jogos da Elsa e do Jorge.

```

Booty
10 CLEAR 26870
20 LOAD "" SCREENS
30 LOAD "" CODE 26880
40 RAND USR 26880
50 POKE 58294,0
60 RAND USR 52500
    
```

**Goonies**

```

10 LOAD "" CODE 40000: RAND
   USR 40000
20 LOAD "" CODE: POKE 33247,100:
   RAND USR 33168
    
```

**Mapa de Freddy Hardest**

O Jorge Miguel, que tem 12 anos e vive na Rua Vasco da Gama, 49-2.º, Esq.º, 2000 Santarém, quer ajudas para o terceiro nível de *Druid* (mapa e dicas), *Treasure Island* e *Forbidden Planet* (o objectivo). Do Jorge fica aqui feito o mapa do segundo nível de *Freddy Hardest*. As dicas que ele enviou ficam de fora porque publicámos a solução na semana passada.

**Nipper e Dan Dare I**

Do Ângelo Miguel Pereira Calvo, que vive na Amadora, dois «velhinhos» que muitos vão adorar. *Jack the Nipper I* e *Dan Dare I*. Do primeiro, a solução, do segundo, o mapa. Ora vejam lá...

- INSTRUÇÕES PARA O JACK THE NIPPER I**
- Apanhar o *Peashooter* da prateleira (quadro da direita).
  - Acertar com o *Peashooter* nas pessoas até ter 12% de maldade.
  - Sair de casa e largar o *Peashooter*, entrar no *Toy Shop*, apanhar os 2 ursinhos e deixá-los cair de um lugar alto.
  - Saia do *Toy Shop* e vá para a direita, apanhe o *Peashooter* e entre no *China Shop*.
  - Apanhe um prato de cada vez e parta-os, saia do *China Shop* e continue indo para a direita.
  - Entre na *Launderette* e apanhe a *Glue*, saia e vá para a direita, em frente ao *Just Micro* largue a *Glue* e o *Peashooter* e vá para a direita até à *Police Station*.
  - Entre na *Police Station* apanhe a *Battery* e o *Weight*, saia e vá para a direita até encontrar um caminho para cima (T).
  - Largue aí os objectos e vá para a esquerda até ao *Museum*, entre e apanhe a *Dummy* e a *Statue*, parta-os e saia. Vá para a direita e apanhe a *Battery*, continue indo para a direita, apanhe a *Glue* e entre no *Just Micro*.
  - Vá até à pequena janela e largue a *Battery* (o «écran» vai piscar), parta a *Battery* e saia depressa.
  - Vá para a esquerda, apanhe o *Weight* suba e vá até ao *Gummo's Chomping Molars*, pule junto ao conversor (o «écran» vai piscar).

**TOP «A CAPITAL»**

**OS DEZ MAIS DA SEMANA**

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — NIGEL MANSELL
- 2.º — GARFIELD
- 3.º — COMBAT SCHOOL
- 4.º — ARKANOID II
- 5.º — IK +
- 6.º — BRAVESTAR
- 7.º — TETRIS
- 8.º — FIREFLY
- 9.º — AFT
- 10.º — TERRAMEX

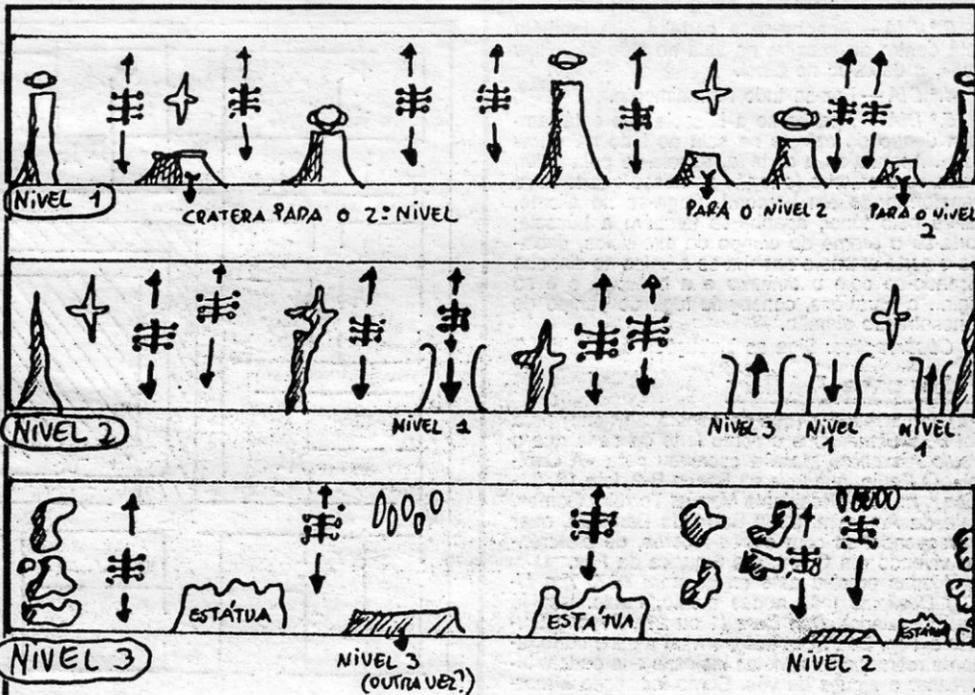
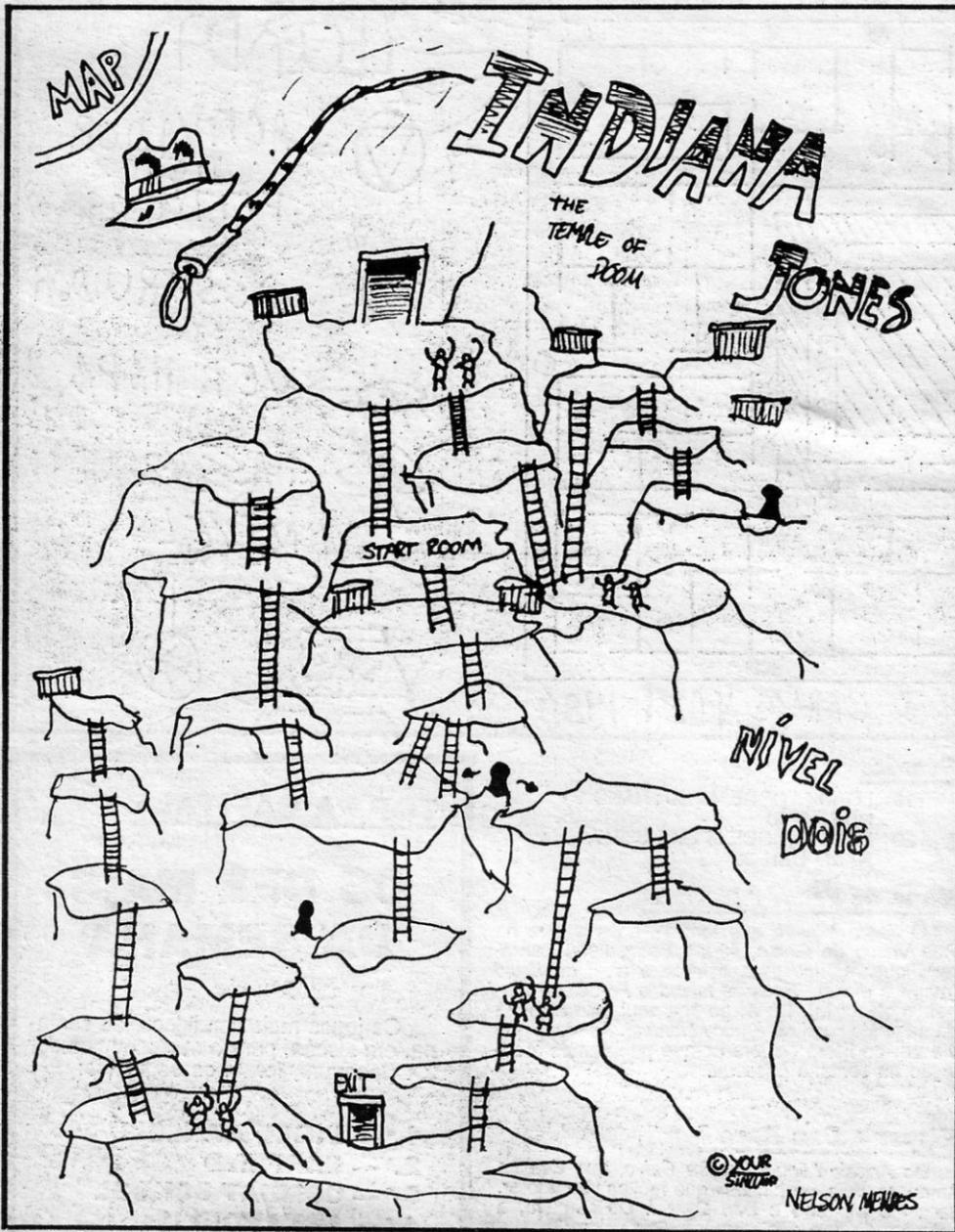
Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

— Largue a *Glue* e saia depressa, vá para a esquerda até ao *Hummo's Socks*.  
 — Pule junto ao conversor (o «écran» vai piscar novamente), largue o *Weight* e saia depressa.  
 — Entre no *Flower Shop* e apanhe o *Weed Killer*, vá para a esquerda até encontrar uma entrada para cima (T).  
 — Suba e vá para a direita até encontrar o jardim antes do *Bank*, largue o *Weed Killer*.  
 — Apanhe a chave e vá até ao *Bank*, largue a chave e passe através da passagem secreta (agora aberta pela chave). (Continua na pág. seguinte)

**MAPA DO DAN DARE POR → ÂNGELO MIGUEL**

# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

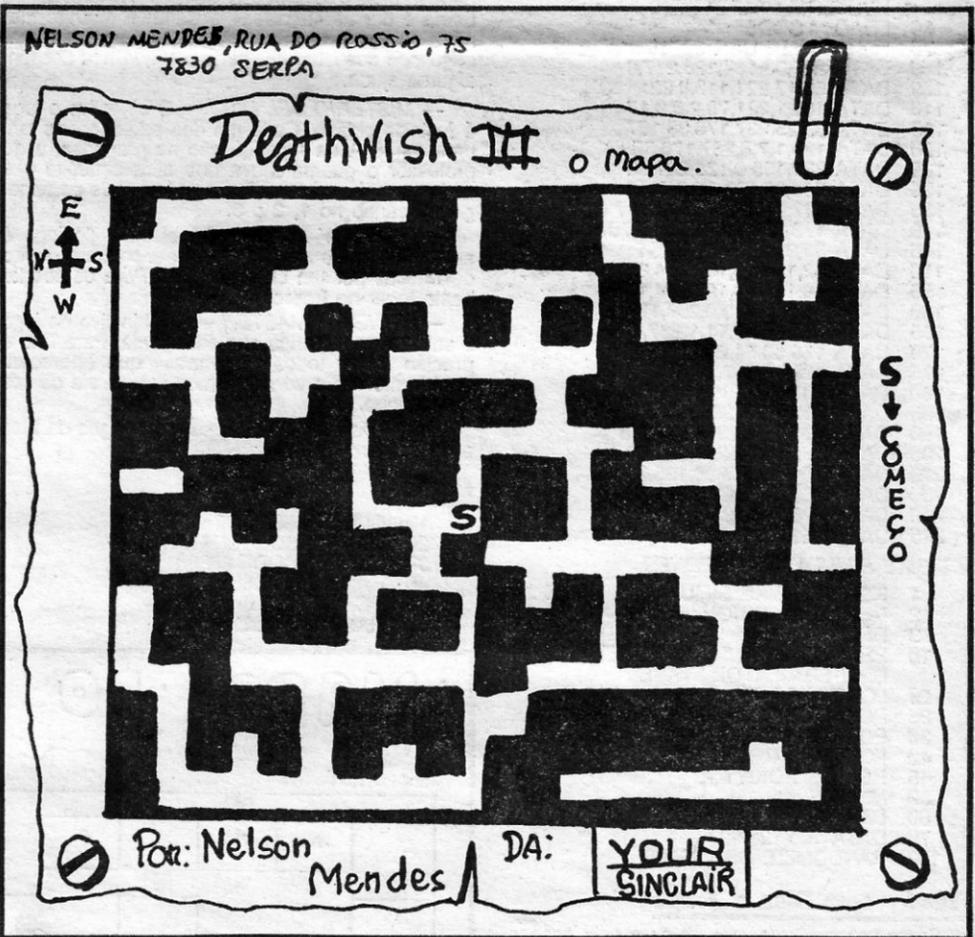
## Pokes & Dicas



# WIZBALL

© Nelson Mendes 1987  
YOUR SINCLAIR

PARA A CAPITAL  
POKES & DICAS



(Continuação da pág. anterior)

- Apanhe o Soap Powder no quarto secreto e saia pela porta de cima.
- Surpresa!!!! agora você está em cima do armário, apanhe o Access Card e salte.
- Vá para a direita e saia, largue o Access Card e o Soap Powder em frente do Toy Shop.
- Vá para a esquerda e apanhe o Peashooter, vá para a esquerda, depois para cima, para a direita, cima, esquerda, acerte com o Peashooter no fantasma que vem atrás de si, e acerte sobre o outro fantasma.
- Apanhe o Bag of Fertiliser e largue-o no «écran» da esquerda.
- Vá para a esquerda, novamente para a esquerda e apanhe o Weed Killer, leve-o para o Bank, largue-os de um sítio alto (com isto você recebeu um bônus de 12%).
- Apanhe o Peashooter e saia indo para a esquerda até ao Playskool.
- Apanhe o Potty e o Clay, vá para cima e para a esquerda, você voltou ao China Shop, largue o Potty, parta-o e saia.
- Vá para a esquerda até ao Toy Shop, apanhe o Washing Powder e vá até à Launderette.
- Active o Washing Powder nas máquinas (da direita para a esquerda é mais fácil), largue o Washing Powder e saia.
- Volte para trás e apanhe o Credit Card, vá para a esquerda, depois novamente para a esquerda, para cima, para a direita, para cima e para a esquerda até encontrar o Bank.
- Pule no Cashpoint Machine e vá para a esquerda, entre no Playskool parta o Access Card, apanhe o Clay e parta-o.
- Vá para cima, novamente para cima e para a direita até encontrar um caminho para cima (T).
- Vá para cima, para a direita, para cima e para a esquerda até ao Bank, entre.
- Apanhe a Key e a Disc-Drive, saia, vá para a esquerda, para a esquerda novamente, para cima, para a esquerda até encontrar um caminho para cima (T).
- Vá para cima, para a direita, novamente para a direita e entre no Research Lab, pule junto ao computador e parta a Disc-Drive, vá para a esquerda, para cima, para a direita até encontrar o Peashooter.
- Vá para a esquerda até encontrar o Playskool, entre, vá para cima, para cima novamente, para a direita até chegar ao Museum, entre, vá para a esquerda através da passagem secreta e saia pela porta de cima.
- Pule depressa para a direita, novamente para a direita, apanhe o Horn, largue-o na primeira porta, vá para a esquerda e acerte no Spectre, apanhe a Bomb, vá para a direita e acerte no outro Spectre.
- Parta o Peashooter, apanhe o Horn, rebente com a Police Station largando a Bomb, faça actuar o Horn nos três gatos e depois você terá conseguido o objectivo — 100% de maldade.

- **RENEGADE**  
Os possuidores de um +2, se carregarem em Delete serão movidos para o próximo nível.
- **SCEPTRE OF BAGDAD**  
Se possuir um +2 ou um 128K, carregue este programa com o Tape Loader e terá vidas infinitas.
- **SOLOMON'S KEY**  
VIDAS INFINITAS — POKE 49344,0  
BOLAS DE FOGO INFINITAS — POKE 50831,0  
Se não gostar de pokes, ou eles não resultarem, definam as teclas assim:  
E,B,O,R,P, e depois defina-as de novo de acordo com o seu gosto.
- **ATHENA**  
MEGA-SALTOS — POKE 50267,0  
VIDAS INFINITAS — POKE 51212,0  
TEMPO INFINITO — POKE 55268,61

**Algumas ajudas, olás e o resto...**

Continuam a chegar a este bairro de Lisboa muitas cartas que se destinam simplesmente a dizer «olá», nós gostamos muito, continuem. Outras, trazem material que não é publicável, ou porque muito «batido» nestas páginas ou porque pouco legível ou, ainda, em folhas escritas dos dois lados.

Quando a informação o justifica, tenta-se, por regra, aproveitar o máximo dessas cartas. Mas, como vocês devem compreender, este espaço de videojogos não pode publicar cem mil vezes o mesmo poke só porque todos vocês o enviaram. Se o fizéssemos, estaríamos a comprometer seriamente a vossa sede de notícias «frescas», de solução para aquele jogo que acabaram de comprar. E tendo em mente essa necessidade, e com a consciência de que uma boa tiragem do material funciona sempre a vosso favor, que neste cantinho da secção mencionamos os nomes dos muitos que nos escrevem mas não vão ver o seu material publicado. Até porque alguns o que procuram é o contacto com outros utilizadores de computadores, a resolução de alguma dúvida ou, muito simplesmente, dizer «olá». Não pensem todavia que este é o canto do lixo onde as vossas cartas caem. Olhem-no mais como o local muito importante, o «anúncio classificado» que toda a gente vai espreitar. E vamos a isto...

O Nuno José M. F. Salvador, da Rua Padre Anchieta, 5-2.º, Esq., 2735 Cacém, escreve para dizer que acaba de formar-se naquela localidade da Linha de Sintra um clube de computadores, o Electrolin, que tem por objectivos a troca de jogos e mapas e tudo o resto. E intenção do clube, também, editar um jornal para circulação entre os

**Wizball, Renegade e mais**

Após uma longa ausência o Nelson Mendes, da Rua do Rossio, 75, 7830 Serpa, deu sinal de

membros, pelo que o Nuno agradece que lhe escrevam.

Do Luís António Dias Isidoro chegou um mapa de Platoon que não vamos publicar e alguns pokes que têm o mesmo destino. Mas o Luis, que vive na Rua do Brejo, 22, r/c., Esq., 2800 Cova da Piedade, quer ajuda para Moon Strike e Saint Bernard (?) pelo que aqui fica registado o seu pedido.

Os Spectrum Boys, da Rua Pedro Ivo, 7-1.º, Esq., 1700 Lisboa, escreveram enviando alguns pokes e algumas localizações de Mercenary que já aqui foram indicadas. Por isso mesmo não vamos publicar este material. Mas escrevam sempre.

Ajuda precisa o Nuno, que vive na Rua Eng.º Quartim Graça, 1-3.º, Dt.º, 1700 Lisboa, para os jogos Ace II e Combat School. O primeiro, Nuno, é um simulador de avião — fraco — que requer a utilização do manual que deve acompanhar o jogo.

E algo complicado de explicar... Quanto a Combat School, decerto que neste momento já sabes como é que funciona. O mesmo relativamente à tua pergunta sobre pokes, isto, claro, se tens sido fiel leitor de «A Capital».

De Oeiras escreveu o Raul Pedro Ramires Sardinha, com um mapa para Hijack e algumas dicas espalhadas pelos dois lados das folhas que utilizou para escrever. Por isso mesmo e porque uma das dicas, a mais extensa, é de um jogo recentemente referido aqui (Back to Skool), da carta do Raul fica aqui o registo de que necessita de ajuda para 720º e Vera Cruz. Vai espreitando o espaço de Pokes e Dicas e Aventura que algo há-de aparecer.

Em Sacavém, o João Paulo Macedo anda maravilhado com o computador que recebeu há pouco tempo. Mas muitos problemas tem o João, pelo que pede ajuda para Action Force, Enduro Racer,

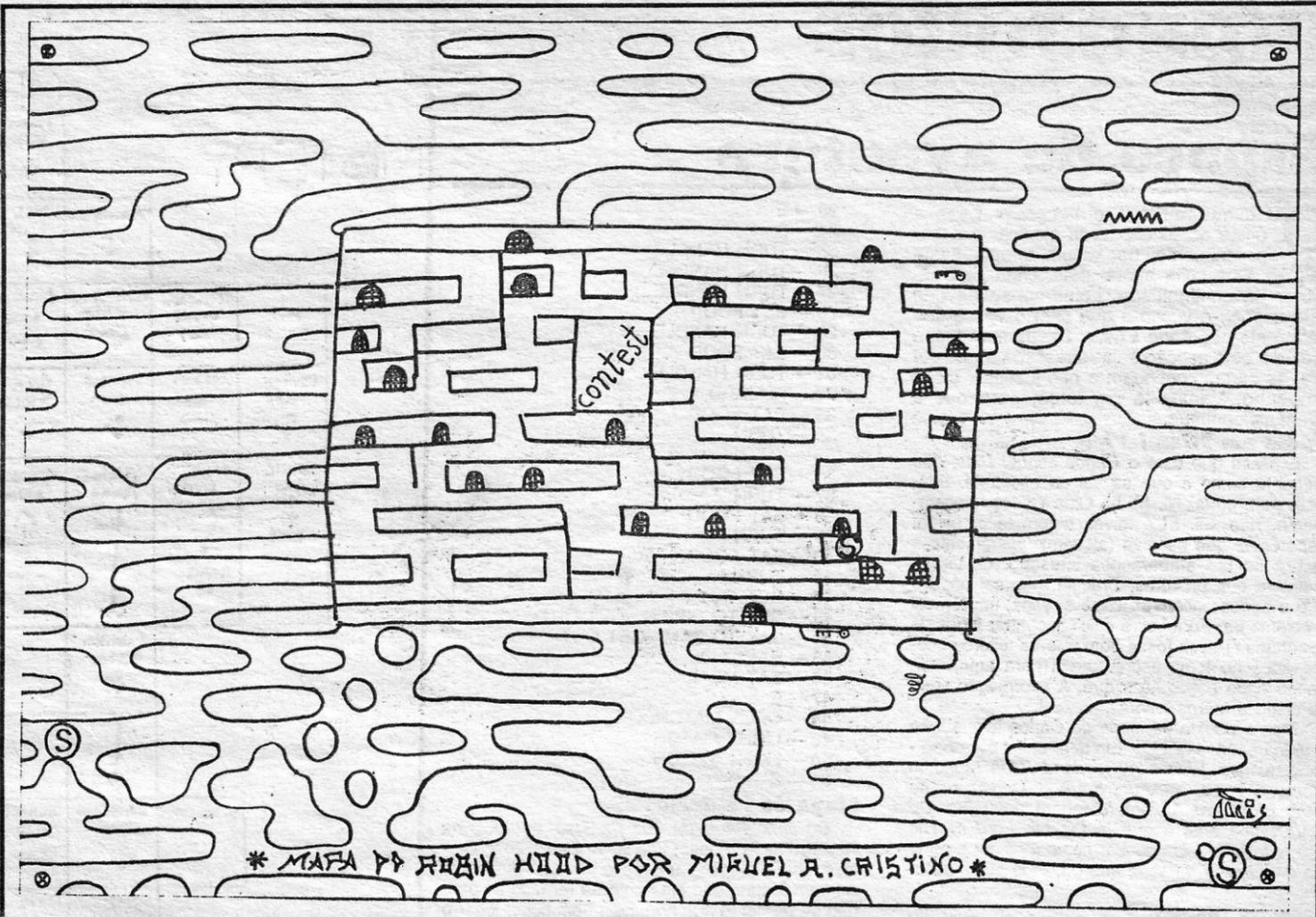
Combat School e Three Weeks in Paradise. Olha João, aqui fica um conselho: continua a comprar «A Capital».

Como montar na moto em Saboteur II é a dúvida de Luís Manuel Loureiro Fernandes, de Lisboa. Nada mais fácil Luís: colocas a «ninja» sensivelmente a meio da moto, virada para a roda dianteira, e carregas em «cima». Já está...

Cheio de boas intenções o Alexandre Albino, da Baixa da Banheira, enviou uma série de pokes tirados de revistas «não para que o meu nome apareça no jornal mas sim para os leitores que não têm meios de comprar revistas possam também ter conhecimento de que estes pokes existem». Os pokes, não os vamos aqui mostrar, mas fiquem sabendo que o Alexandre gostava de entrar em contacto com «leitores que saibam descobrir pokes nos jogos». Escrevam-lhe para Rua António Nobre, 6-2.º, Esq., Vale da Amoreira, 2830 Barreiro.

Para o Tiago Brites Almeida aqui fica um pedido já anteriormente feito mas que ele parece ter esquecido: respeita as linhas do papel e escreve só de um lado deste. É que assim o teu material nunca vai ser publicado.

A encerrar as cartas da semana, um pedido muito urgente do João Filipe Leal, que vive na Avenida Tomás Ribeiro, 53-2.º, Dt.º, 2795 Linda-a-Velha. O João tem uma impressora Timex 2040 que «desatou» a imprimir bem nuns sítios e muito mal noutros e que até se dá ao «luxo» de pôr letras sobrepostas. E diz o João, ainda, que quando tem a impressora ligada alguns dos jogos que possui recusam-se a entrar. Afinal, o que é que se passa? Será que alguém percebe o que está a suceder com a impressora do João? Ele agradece uma dica para este problema muito especial... e aborrecido. Escrevam-lhe ou telefonem pelo 4192074. E pronto. Está na hora de arrumar a mala. Escrevam...



**7 de Setembro de 1984**

Essa foi a data em que «A Capital» deu à luz o espaço de «Videojogos». Então ainda pequenino e servindo unicamente para guia de escolha de programas de computador. Assinava esse espaço o Fernando Fraga da Silva. Depois, a bola de neve cresceu, rolou, rolou, e hoje é isto que vocês têm entre mãos. E toda esta conversa serve para satisfazer a curiosidade do Miguel António Pereira Cristino, de 13 anos, que queria saber a data de nascimento da secção Pokes e Dicas.

Mas nem só isto quer o Miguel. Por exemplo, ele pede ajuda para os seguintes jogos:

- SUPER SPRINT — Para que servem os objectos das pistas? Uma rotina para escolher teclas.
- COP OUT — Como mudar de nível?
- FORMULA ONE — Como apostar?
- 3 WEEKS — Para salvar a Wilma, colocar o buraco em que parte do poço?
- ROBIN HOOD — Objectivo, como conseguiu-lo?

— PROFANATION — Mapa.  
— NODES OF YESOD — O que é o Monolito? Para que serve? Como entrar nessa sala?

E envia também uma extensa lista de pokes (aqui, vamos ficar a rezar para que funcionem):

— BATMAN — POKE 36798,0 (VIDAS INFINITAS) POKE 31690,0 (VELOCIDADE, BOTAS E ESCUDOS INFINITOS) POKE 33333,33 (OBJECTOS IMÓVEIS) POKE 26174,0 (MAIOR VELOCIDADE)

- JETPAC — POKE 25018,0
- ROBIN OF THE WOOD — POKE 49898,0 (MARCADOR DE ENERGIA DIMINUI)
- N.O.M.A.D. — POKE 40703,0
- PROJECT FUTURE — POKE 27662,0 (RETIRA ALIENIGENAS)
- PROFANATION — POKE 42290255, POKE 49290,255

- PYJAMARAMA — POKE 48658,0
- ROLLER COASTER — POKE 38988,255
- ROAD RACER — POKE 27150,0
- WHEELIE — POKE 28596,0
- TURMOIL — POKE 57903,0
- TIRNANOG — POKE 34202,200
- SPINDIZZY — POKE 51143,99 POKE 52700,99

- STARSTRIKE II — POKE 33696,0
- SABOTEUR — POKE 29894,0
- CAMELOT WARRIORS — POKE 50782,255
- EXPRESS — POKE 34464,183
- PSSST — POKE 28275,255
- STREET HAWK — POKE 39699,0 POKE 35029,2

- TUJAD — POKE 30333,58
- ROBIN HOOD — POKE 48690,0
- 1942 — POKE 40135,183
- 007 — POKE 74596,45
- ROLLER COASTER — A TECLA «3» TORNA O JOGO MAIS LENTO OU VICE-VERSA

- ACTION REFLEX — POKE 50144,68
- BOUNDER — POKE 35269,0
- COOKIE — POKE 24748,0
- FAIRLIGHT — POKE 64928,0
- FANTASTIC VOYAGE — POKE 54992,0 POKE 54227,0
- POGO — POKE 44259,182
- POPEYE — POKE 26242,0

O Miguel deseja também corresponder-se com outros leitores pelo que aqui fica a morada: Rua Luís de Queirós, 24-4.º, Dt.º, 2800 Almada. Os mais apressados podem usar o telefone do Miguel, que é o 2763937 (com o indicativo de Almada). Ah, e antes que me esqueça, anda por estas páginas um mapa de Robin Hood que é do Miguel. Pronto...

guel, que é o 2763937 (com o indicativo de Almada). Ah, e antes que me esqueça, anda por estas páginas um mapa de Robin Hood que é do Miguel. Pronto...

## ROBIN HOOD

CHAVE LEGENDA:

(M) TELEPORTING

(S) ENTRANCE

(MMM) PS ↓

**ENVIO ESTE MAPA, DEVIDO A PEDIDOS DE AJUDA, PARA ESTE JOGO. ASSIM, PEÇO QUE ME AJUDEM A MIM. OBRIGADO.**

O TELEF: 2763937

**O «trabalhão» de Thundercats**

Que ninguém duvide (ora vejam o mapa) que deu mesmo trabalho ao Rui Alexandre e ao Nuno Pereira fazer esta obra de arte. Mas estes amigos não se ficaram por aqui e recolheram uma série de dicas para esta secção (algumas retiradas da «Crash»). Troca de correspondência com outros leitores é um dos interesses do Rui e do Nuno, por isso aqui fica a morada para que devem escrever-lhes: Rua Damião de Góis, lote 107, 2.º, Dt.º, Colina do Sol, Alformel, 2700 Amadora. Se possível, com dicas para Dustin, The Last Ninja e Great Escape.

— BUBBLE-BOBBLE — Escolham a opção «Two-Player»; se o jogador 1 morrer, primam a tecla «1» e ficarão vivos outra vez.

— NIGHTMARE RALLY — Quando vos pedirem para escrever o vosso nome, escrevam: «Chevron» para ir para o nível 8, ou «Symbol» para o nível 4, ou «Avenue» para o nível 12, ou ainda «Exhaust» para o nível 14.

— ARMY-MOVES — Para matar com mais facilidade, nas teclas, ponham o «Fogo 1» e o «Fogo 2» na mesma tecla.

— BACK TO SCHOOL — Quando o Einstein vos tentar chatear com aquela conversa chata, certifiquem-se de que estão sentados em cima dele e com o dedo na tecla «S» até ser altura para outra lição. Assim, ele ficará sempre a cair da cadeira e não terá «chance» de dizer uma palavra!

**Carregadores**

```

JOE BLADE
5 CLEAR 32767
6 LET T=0:LET W=0
10 FOR 1/2=5006 TO 65051
15 READ A:POKE F,A
20 LET T=T+W*A:LET W=W+1
25 NEXT F
30 IF T<>94278 THEN PRINT "ERROR IN DATA":STOP
40 LET A$="STOP CLOCK":GOSUB 1000
45 IF Q=1 THEN POKE 65026,50
50 IF A$="DOORS ARE UNLOCKED" THEN
    
```

## MAPA DE THUNDERCATS

JOGO

**MAPA DE THUNDERCATS FEITO POR RUI ALEXANDRE E NUNO PEREIRA PARA A CAPITAL**

**LEGENDA**

C - COMEÇO    U - VIDAS EXTRA

F - FIM        R - MUDAR ARMAS

— - - - - ROCHA FALSA    ~~~~~ RIO

```

GOSUB 1000
55 IF Q=1 THEN POKE 65029,50
60 IF A$="NO ENEMY" THEN
    GOSUB 1000
65 IF Q=1 THEN POKE 65032,50
70 IF A$="INFINITE ENERGY" THEN
    GOSUB 1000
75 IF Q=1 THEN POKE 65035,50
80 IF A$="INFINITE TIME TO SET BOMB"
    THEN GOSUB 1000
85 IF Q=1 THEN POKE 65040,50:
    POKE 65046,34
100 PRINT AT 10,4,"START JOE BLADE TAPE"
110 LOAD "CODE"
120 RANDOMIZE USR 32768
1000 LET Q=0
1005 INPUT+A$+"(Y/N)":LINE QS
1010 IF Q="Y" OR QS="Y" THEN LET Q=1
1020 RETURN
2000 DATA 33,248,221,34,84,254,205,64,254,
33,0,254,34,132,255,195,44,255,62,201,
33,80,150,33,2,150,33,
140,143,33,220,147,62,54,
58,43,120,33,1,38,42,44,120,195,0,96
Pokes
— RENTAKILL RITA — Façam entrar o HEADER do jogo com MERGE "" depois metam estas linhas:
43 POKE 58449,0:POKE 57979,0:REM VIDAS INFINITAS
46 POKE 58515,0:SPRAYS INFINITOS
    
```

## POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
1124 LISBOA CODEX

# VIDEOJOGOS

## Espaço de aventura

OS aventureiros adormeceram. Essa a única razão capaz de explicar o desaparecimento, por algum tempo, desta secção. Que volta agora, mas ainda sem carácter de continuidade. Lembrem-se de que este espaço é vosso e que sem o vosso empenho ele não pode existir. Talvez num futuro próximo esta secção seja refrescada, mas, por ora, as cartas continuam a não justificar muito empenho. Vamos lá em força, para que a aventura continue.

### Preso em Miami Vice

É assim que está o Carlos Miguel Dias, que pergunta como é que se sai do escritório. Simples, pela porta. Hi, hi, hi. Olha Carlos, sinceramente, não sei. Mas talvez algum leitor saiba. Esperemos que escreva (alguém) rapidamente e te tire de tão embaraçosa situação. Quanto à aventura que procuras, *Dracula*, não sei onde é que a podes encontrar. Esse é, aliás, um terrível problema em Portugal: é difícil encontrar jogos de aventuras. Talvez fosse bom que os leitores interessados no tema escrevessem para aqui, indicando onde é que há o quê. A informação seria passada a outros leitores.

Mas o pedido de ajuda do Carlos Miguel não termina em *Miami Vice*. Ele quer dicas para *Sherlock Holmes*, *Winter Wonderland*, *Twin Kingdom Valley*, *Witch's Cauldron*, *Souls of Darkon* e *The Very Big Cave Adventure* (agora acertei...). Do Carlos fica aqui o que já fez em *Lord of the Rings I*. Se alguém souber como avançar a partir do *dark tunnel*, avisem, que o Carlos está «encailhado».

### LORD OF THE RINGS

- 1 — OPEN DRAWER
- 2 — GET MATCHBOX
- 3 — OPEN CUPBOARD
- 4 — GET FOOD
- 5 — GET BOTTLE
- 6 — OPEN CHEST
- 7 — GET ROPE
- 8 — OPEN DOOR
- 9 — E
- 10 — S
- 11 — E
- 12 — S
- 13 — E
- 14 — SE
- 15 — E
- 16 — WAIT
- 17 — WAIT
- 18 — SAY TO FARMER «FRODO»
- 19 — N
- 20 — WAIT
- 21 — EAT MEAL
- 22 — S

- 23 — E
- 24 — S
- 25 — TURN HANDLE
- 26 — TURN HANDLE
- 27 — TURN HANDLE
- 28 — EAT FOOD
- 29 — TURN HANDLE
- 30 — EAT FOOD
- 31 — TURN HANDLE
- 32 — ABOARD
- 33 — EAT FOOD
- 34 — TURN
- 35 — TURN
- 36 — EAT FOOD
- 37 — TURN
- 38 — EAT FOOD
- 39 — TURN
- 40 — EAT FOOD
- 41 — TURN
- 42 — GET OUT
- 43 — SAY TO PIPPIN «GET OUT»
- 44 — SAY TO SAM «GET OUT»
- 45 — E
- 46 — EAT MEAL
- 47 — E
- 48 — OPEN MATCHBOX
- 49 — LIGHT MATCH
- 50 — LIGHT MATCH
- 51 — E

### Mapa do Mistério

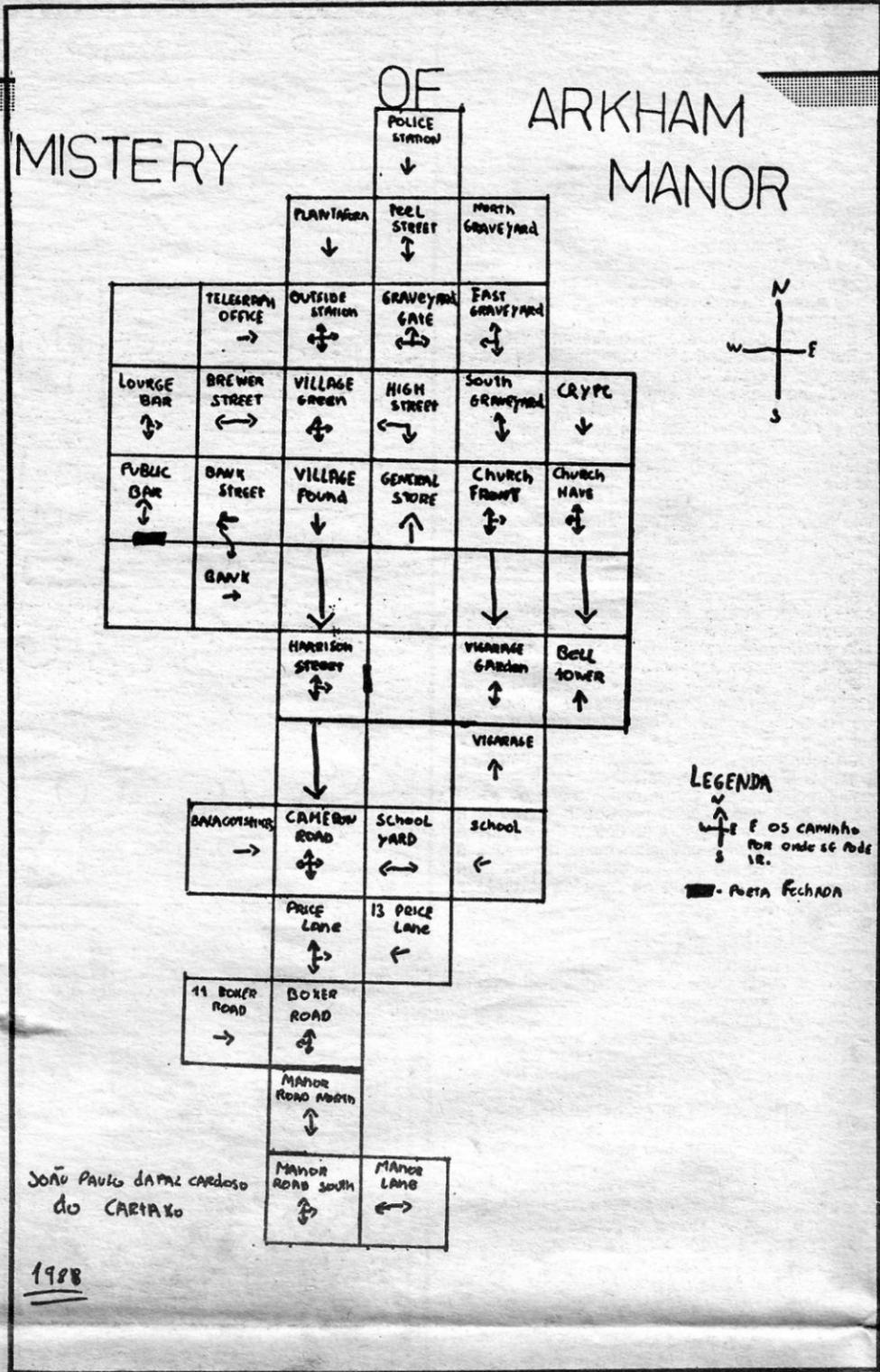
Do João Paulo da Paz Cardoso, que vive na Rua Professor Poeira, lote B, 1.º-Esq.º, 2070 Cartaxo, veio aqui para um mapa do jogo *Mystery of Arkham Manor*, que ele confessa ter feito só para não se perder já que não sabe bem como jogar o jogo. O João Paulo diz também que quer trocar jogos com outros leitores.

Quando ao jogo, João, ele gira em torno de um jornalista do *The London Chronicle* que se desloca à pacata aldeia de Arkham, após ter sido recebida na redacção onde trabalha uma carta de um tal Coronel Lemin, indicando que algo de estranho se passa numa casa importante da região, *Arkham Manor*.

Quando o jornalista chega a Arkham para se encontrar com o coronel, única fonte de informação, descobre que este apareceu morto.

Em traços gerais este é o «argumento» do jogo. Que, sinceramente, não é grande coisa, pelo que o podes arrumar na prateleira se tens tido dificuldades com ele. Quanto ao teu mapa, ele aqui fica publicado, porque é bem provável que alguém até goste do jogo. Se tal for o caso, é favor enviar algumas dicas para esta secção, que o João Paulo (e nós) agradecemos.

E fim por esta semana, já que vocês teimam em não escrever.



## Linha a linha...

OS programas continuam a chegar a esta secção, mostrando que vocês vão — em alguns casos — descobrindo as maravilhas escondidas nestas máquinas que, erradamente, muitos pensam servirem unicamente para jogar. Um desses «descobridores» é o Rodrigo Fonseca, de 14 anos, que vive na Rua Amorim Rosa, 35-2.º, Esq.º, 2300 Tomar, e que deseja corresponder-se com outros programadores. Do Rodrigo aqui ficam alguns programas que ele próprio fez para o 48K.

- O 1.º programa desenha uma banana.
- O 2.º programa desenha uma cara.
- O 3.º programa inverte qualquer frase ou palavra (escreve do fim para o princípio).
- O 4.º programa é de diversão que consiste em viajar entre as estrelas. As teclas para comandar a nave é «0» para a direita e «1» para a esquerda.

### 1.º PROGRAMA

```
1 REM BANANA
5 FOR A=0 TO 2
10 PLOT 30,0
20 DRAW 0,150,1+A
30 NEXT A
```

### 2.º PROGRAMA

```
10 PLOT 50,50
20 DRAW 150,0,1
30 PLOT 50,50
40 DRAW 150,0,2
45 PLOT 118,30 : DRAW 0,-15 : DRAW 15,0 : DRAW 0,15
50 FOR A=0 TO 15
60 CIRCLE INK 2 : 125, 70,A
70 NEXT A
80 PLOT 70,110
90 DRAW 40,0,2
110 DRAW -40,0,2
120 PLOT 140,110
130 DRAW 40,0,2
140 DRAW -40,0,2
150 CIRCLE INK 5 : 90,110,4
160 CIRCLE INK 5 : 160,110,4
170 PAUSE 0
```

### 3.º PROGRAMA

```
10 PRINT
20 INPUT «MENSAGENS:»; A$
30 LET A=LEN A$
40 PRINT A$(A);
50 LET A=A-1
```

```
60 BEEP .1, A
70 IF A = 0 THEN GO TO 10
80 GO TO 40
```

### 4.º PROGRAMA

```
1 FOR J=0 TO 7: READ H: POKE USR "A"+J, H: NEXT J:
DATA 68, 108, Z54 198, 198, 124, 56, 16=REM A LETRA
"A" É EM MODO GRÁFICO
5 LET H=0: INK 7: BORDER 0: CLS
10 LET X=15: LET N=0
30 POKE 23692 0: PRINT AT 21, 31; " ": REM DOIS ESPAÇO ENTRE ASPAS
40 LET X=X+ (INKEY $="0" AND X<31)-(INKEY $="1" AND X>0)
50 IF ATTR (10,X) <> 7 THEN BEEP.1,- 10 : BEEP. 5,- 9:
GO TO 100
60 FOR A=0 TO 2: PRINT AT 21, RND* 31; INK RND * 5+1;
""": NEXT A
70 PRINT AT 10,X; "A": REM A LETRA "A" É EM MODO GRÁFICO
80 LET N = N + 1
90 GO TO 30
100 PRINT AT 100; "VOCÊ PERCORREU" ' ' N; "ANOS DE LUZ"
110 IF N > H THEN LET H = N : PRINT FLASH 1; INVERSE 1; "CONSEGUIU ENTRAR PARA O RECORD"
120 INPUT FLASH 1; "CARREGUE ENTER"; A $ : GO TO 10
Luís Miguel Santos Pena Ferreira, tem 14 anos e é um dos três sócios da «Loading Soft e Companhia» que, diz ele, faz «vários mapas de continentes e países que são: África, América do Sul, Portugal e Austrália» mas que, devido à extensão da listagem, não aenvia. Entretanto enviou uma série de pequenas rotinas que são de sua autoria.
```

### 1 — TRIÂNGULOS INVERTIDOS

```
5 CLS
10 FOR F = - 50 TO 50
15 PLOT 125, 85
20 DRAW OVER 1; F, 50
40 NEXT F
50 FOR G = 50 FOR 50
60 PLOT 125, 85
70 DRAW OVER 1; G, - 50
80 NEXT G
90 FOR Y = 50 TO 50
100 PLOT 125, 85
110 DRAW Y, G
120 NEXT Y
125 FOR W = -50 TO 50
130 PLOT 125, 85
```

```
140 DRAW W, - 50
150 NEXT W
160 GO TO 10
```

### 2 — DISCO DE GIRA-DISCOS

```
10 PRINT AT 10, 11; " CAPITAL"
20 CIRCLE 125, 85, 30
30 CIRCLE 125, 85, 4
40 FOR F = 30 TO 78
50 CIRCLE 125, 85, F
60 NEXT F
```

### 3 — DISCO DE COMPACTO DISCO acrescentar à linha 40 \$ PENT 2

```
4 MINI-PADRÃO MOIRÉ
5 CLS
10 FOR F = 0 TO 50
20 PLOT F, 0
30 DRAW OVER 1; 50 - F * 2, 75
40 NEXT F
50 FOR Y = 0 TO 75
60 PLOT 0, F
70 DRAW OVER 1; 50, 75 - Y * 2
80 NEXT Y
90 FOR W = 0 TO 50
100 PLOT 125, 85
110 DRAW OVER 1; 50 - W * 2, 75
120 NEXT W
130 FOR K = 0 TO 75
140 PLOT 125, 85
150 DRAW OVER 1; 50, 75 = K * 2
160 NEXT K
```

### 5 — PADRÃO GIGANTE

```
50 CLS
10 FOR F = 1 TO 250 SPENT 2
20 PLOT 0, 0
30 DRAW OVER 1; F, 170
40 NEXT F
50 FOR W = 1 TO 250
60 PLOT 250, 170
70 DRAW OVER 1; - W, - 170
80 NEXT W
```

E finalmente de Nuno Miguel Silva, de Odivelas, uma pequena rotina para ter letras maiores:

```
10 FOR I = GO TO 87
20 POKE 23681, I
30 L PRINT "MICRO-ODIVELAS CLUBE"
40 NEXT I
50 PAUSE 0
```